



DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

CEL JTO A EE ANTONIO
RAPOSO TAVARES

Gamificação na aprendizagem

Diretoria de Ensino - Região Osasco

15/04/2024

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

CEL JTO A EE ANTONIO RAPOSO TAVARES

Diretor(a): Diretora Ivonete Aparecida Dias Leite /
Coordenadora : Rosângela Maria de Moura

Nome do Projeto/Ação/Evento: Gamificação na aprendizagem

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Potencializar o aprendizado e proporcionar engajamento dos alunos com o curso e com a própria instituição o Centro de Estudos de Línguas Antônio Raposo Tavares

Descrição do Projeto/Ação/Evento: Gamificação no processo pedagógico significa adotar a lógica, as regras e o design de jogos (analógicos e/ou eletrônicos) para tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e enriquecedor.

O potencial da gamificação na educação é imenso, uma vez que desenvolve competências socioemocionais que farão total diferença no aprendizado. Ela é instigante para os estudantes, pois se vale de comportamentos naturais do ser humano, como a competitividade, a socialização, o desejo de ser recompensado por um trabalho benfeito e a sensação de vitória.

O Quiz interativo , os jogos de tabuleiro e os quebra-cabeças musicais e outros jogos são utilizados por todos os semestres da Professora Daniela, y suas respectivas plataformas.

Data de realização: 15/04/2024

Público Alvo: Todos alunos do Curso de Espanhol da Professora Daniela . .

Equipe Organizadora: Professora Daniela Cavalcanti .

Quantidades de Participantes: 240

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: Desenvolver habilidades é uma experiência que gera satisfação e move a pessoa a sempre querer mais. Combinada com a superação de desafios, é o combustível perfeito para que a gamificação atinja seus objetivos.

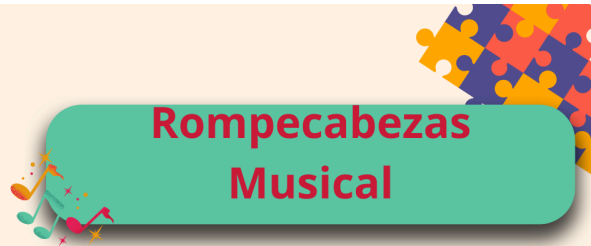
Ao utilizar o design dos jogos em atividades pedagógicas, a sala de aula passa a ser um ambiente atraente e desafiador na busca pelo conhecimento. Além disso, houve aumento na participação, melhoria na criatividade e autonomia, promoção do diálogo e foco na resolução de situações-problema.

Parcerias Envolvidas:

Fotos



Tablero de juego



Arquivo recebido em: 02/05/2024 20:56:31